



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 3 Tahun 2023 Page 9040-9050

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Metode *Game Based Learning* (GBL) Terhadap Hasil Belajar IPA Energi Alternatif di SD Negeri 02 Lahat

Adinda Vilga Purnama^{1✉}, Yasir Arafat², Ani Hedayani³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas PGRI Palembang

Palembang, JL. Lorong Gotong, 11 Ulu, Kec. Seberang Ulu II, Kota Palembang, Sumatera
Selatan 30116

Email : dindavilga084@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah pengaruh metode game based learning (GBL) terhadap hasil belajar IPA energi alternatif di SD Negeri 2 Lahat. Tujuan yang dicapai penelitian ini untuk mengetahui pengaruh metode game based learning (GBL) terhadap hasil belajar IPA energi alternatif di SD Negeri 2 Lahat. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 2 Lahat yang berjumlah 78 siswa dan sampelnya 51 siswa. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Teknik yang digunakan tes dan dokumentasi. Hasil perhitungan Uji T-Test menggunakan SPSS di peroleh nilai thitung = 6,535 dan ttabel = 1,677 taraf signifikan = 0,05. Berarti thitung > ttabel. Maka Ha diterima menunjukkan ada pengaruh metode Game Based Learning (GBL) terhadap hasil belajar IPA materi Energi Alternatif di SD Negeri 2 Lahat.

Kata Kunci: *Game Based Learning, Metode, Hasil belajar*

Abstract

The formulation of the problem in this research is how the game based learning (GBL) method influences the learning outcomes of alternative energy science as SD Negeri 2 Lahat. The aim of this study was to determine the effect of the game based learning (GBL) method on alternative energy science learning outcomes at SD Negeri 2 Lahat. The population of study were all fourth grade students at SD Negeri 2 Lahat, totaling 78 students and the sample was 15 students. The model used in this research is experimental. Techniques used test and documentation, the results of the calculation of the T-Test test using SPSS obtained the value of $t_{count} = 1.677$ and $t_{tabel} = 1.677$ significant level = 0,05. Means $t_{count} > t_{tabel}$. Then H_a is accepted indicating that there is an influence of Game Based Learning (GBL) method on the science learning outcomes of Alternative Energy material as SD Negeri 2 Lahat.

Keyword: *Game Based Learning*, Method, Learning outcomes

PENDAHULUAN

Ardaya (2016) menyatakan bahwa pembelajaran IPA selaras dengan perkembangan kurikulum saat ini yaitu kurikulum 2013, yang menekankan pembelajaran berbasis saintifik dan melibatkan semua aspek kemampuan siswa dalam menghadapi permasalahan serta melibatkan semua panca inderanya dalam penemuan informasi dengan bertujuan untuk membuat siswa aktif, kreatif dan berpikir kritis dalam memecahkan permasalahan yang ada di sekitar.

Berdasarkan laporan hasil belajar peserta didik semester II tahun 2021/2022 oleh guru kelas IV menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah. Akibatnya 9 dari 25 peserta didik (36%) pada materi energi alternatif masih dibawah KKM. Kesulitan yang dialami peserta didik yaitu peserta tidak mampu mendefinisikan materi sumber energi alternatif dengan bahasa sendiri, siswa terbiasa menyalin jawaban dari buku dengan bahasa yang sama persis dan siswa tidak mampu mengubah informasi dari gambar menjadi kata-kata. Hal ini terlihat dari fakta bahwa hanya sedikit siswa yang terlibat dengan penjelasan guru tentang materi pelajaran. Khususnya (2022) menyatakan dalam prakteknya, terdapat beberapa permasalahan yang dialami oleh guru dalam pembelajaran energi alternatif, diantaranya adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik dan seringkali menjadi alasan yang kurang memuaskan dalam pencapaian prestasi belajar peserta didik, kurangnya sumber belajar terkait materi energi alternatif dan tuntutan kurikulum mengharuskan guru agar lebih kreatif dalam mengembangkan model pembelajaran. Akan tetapi dalam pembelajaran, suasana kelas cenderung membosankan karena sebagian besar guru hanya menyajikan apa yang ada di buku secara konvensional, dan hanya fokus terhadap ketuntasan materi yang ada pada

kurikulum tanpa memperhatikan hasil belajar yang diharapkan.

Metode pembelajaran akan memudahkan guru dalam memberikan pelajaran dan memudahkan siswa dalam menguasai pelajaran yang disampaikan. Salah satu metode yang bersifat interaktif dan menarik adalah Metode *Game Based Learning* untuk menguatkan metode *Game Based Learning* perlu bantuan media flashcard. Flashcard adalah salah satu bentuk media edukatif berupa kartu yang memuat gambar dan kata yang ukurannya bisa disesuaikan dengan siswa yang dihadapi dan untuk mendapatkannya bisa membuat sendiri atau menggunakan yang sudah jadi (Wahyuni, 2020). Beberapa penelitian terkait dengan metode pembelajaran ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh I Wayan Widiana (Widiana, 2022) menghasilkan peningkatan minat belajar dan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sains di sekolah dasar. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Aisyah Cinta Putri Wibawa (Wibawa et al., 2021) menghasilkan pengaruh terhadap inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada era new normal.

Pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa berbeda dengan strategi pembelajaran lainnya. *Game Based Learning* termasuk bentuk kegiatan pengajaran untuk peserta didik yang berperan lebih dominan dengan berbantuan *game* guna mencapai tujuan dari pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode kuantitatif jenis eksperimen. Sugiono (Sugiono, 2019, p. 127) mengemukakan bahwa, metode eksperimen adalah suatu penelitian yang akan digunakan jika ingin mengetahui pengaruh karena adanya sebab dan akibat antara variable independent (bebas) dan variable dependen (terikat). Jenis penelitian ini *True Experimental Design* dengan bentuk desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Posttest-Only Control Group Design*. Dalam rancangan *Posttest-Only Control Group Design* digunakan dua kelas sebagai subjek penelitian. Rancangan perlakuan yang peneliti lakukan yaitu pada kelas eksperimen pembelajaran dengan menggunakan metode *Game Based Learning* (GBL) dan pada kelas kontrol pembelajaran tanpa menggunakan metode *Game Based Learning* (GBL) dan terakhir pemberian *posttes* berupa soal tentang energi alternatif pada masing-masing kelas yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa antara kelas yang diberi perlakuan metode *Game Based Learning* (GBL) dan kelas tanpa diberi perlakuan metode *Game Based Learning* (GBL).

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang

mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiono, 2019, p. 145). Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV dengan jumlah 78 siswa. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi (Sugiono, 2019, p. 146). Sampel penelitian ini menggunakan sampel *Probability Sampling* dengan teknik pengambilan sampel menggunakan *Simpel Random Sampling*. *Simple random sampling* adalah cara pengambilan sampel yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi. Adapun sampel yang diambil dalam penelitian ini sebanyak dua kelas yaitu kelas IV-A dan IV-B yang ada di SD Negeri 2 Lahat. Kedua kelas ini setara, tidak ada kelas unggulan. Kelas pertama yaitu kelas IV-A sebagai kelas eksperimen dan kelas kedua yaitu kelas IV-B sebagai kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data menggunakan 2 macam yaitu tes dan dokumentasi. Tes merupakan prosedur sistematis yang dibuat dalam bentuk tugas-tugas terstruktur yang di standarisasi, kemudian diberikan kepada individu atau kelompok yang menjadi analisis untuk dikerjakan, dijawab, atau direspons baik dalam bentuk tertulis, lisan, atau perbuatan (Djaali, 2020, p. 54). Pada penelitian ini yang digunakan peneliti adalah menggunakan Teknik tes bentuk esay. Dokumentasi adalah cara pengumpulan data hanya dengan menggunakan data yang sudah ada dalam dokumentasi (Destiniar, 2019, p. 8). Dokumentasi dalam penelitian ini merupakan data yang dikumpulkan berupa hasil data dari penelitian.

Teknik validasi instrumen menggunakan uji validitas, uji reabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda.

1. Uji Validitas

Menurut (Sudaryono, 2018, p. 301) validitas adalah suatu konsep yang berkaitan dengan sejauh mana tes telah mengukur apa seharusnya diukur. Suatu instrument yang valid jika mempunyai validitas yang tinggi. Sebaliknya jika instrument kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah. Berikut adalah perhitungan uji validitas.

Tabel 1. hasil perhitungan Uji Validasi Soal Tes dengan Microsoft Excel

Butir Soal	<i>r_{hitung}</i>	<i>r_{tabel}</i>	Keterangan
1	0,563	0,514	Valid
2	0,623	0,514	Valid
3	0,637	0,514	Valid
4	0,581	0,514	Valid
5	0,581	0,514	Valid

6	0,911	0,514	Valid
7	0,867	0,514	Valid
8	0,945	0,514	Valid
9	0,637	0,514	Valid
10	0,867	0,514	Valid

Berdasarkan analisis uji validasi dengan menggunakan Microsoft excel, rumus person product moment pada tabel dapat dilihat dari 10 soal yang telah di uji cobakan ke 17 siswa, soal tersebut dinyatakan valid karna $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka soal layak digunakan dalam penelitian.

2. Uji Reabilitas

Menurut (Sudaryono, 2018, p. 322) reliabilitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten bila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan alat ukur yang sama. Suatu tes dikatakan memiliki taraf kepercayaan yang tinggi apabila tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap, dan apabila suatu data benar sesuai dengan kenyataan, maka berapa kali saja di uji akan tetap menghasilkan hasil yang sama. Berikut perhitungan uji reabilitas soal.

Tabel 2. Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Soal Tes dengan *Microsoft excel*

Jumlah Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
10 soal	0,90	0,51	Tinggi

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan nilai r_{hitung} yang didapatkan adalah 0,90 dan nilai r_{tabel} yang telah ditetapkan yaitu 0,51. Sehingga dari 10 butir soal tersebut memperoleh hasil reliabilitas yang tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Data

Sebelum dilakukan hipotesis (uji t) dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas berbantuan software SPSS 22.

1. Uji Normalitas

Menurut Muwarni (Nuryadi et al., 2017, p. 80) uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh terdistribusi normal atau tidak". untuk menguji normalitas tersebut dengan menggunakan software SPSS dengan menggunakan rumus

Kolmogorov Smirnov. dengan kriteria pengujian terima H_0 jika signifikan $\geq \alpha = 0,05$, maka dinyatakan berdistribusi normal, jika $< \alpha = 0,05$, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Berikut hasil perhitungan uji normalitas.

Tabel 3. Hasil Perhitungan Uji Normalitas dengan SPSS

		Kolmogorov-Smirnov ^a		
Kelas		Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Posttes Eksperimen	.157	26	.100
Siswa	Posttes Kontrol	.154	25	.129

Berdasarkan tabel perhitungan uji normalitas data dalam penelitian di atas, diperoleh nilai signifikan posttest pada kelas eksperimen yaitu 0,100 dan kelas kontrol yaitu 0,129 yang dimana nilai tersebut melebihi nilai $\alpha = 0,05$ sehingga $0,100$ dan $0,129 \geq 0,05$ sesuai dengan syarat uji normalitas data, peneliti menyimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Menurut (Nuryadi et al., 2017) "Uji homogenitas adalah suatu prosedur uji statistik yang dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama" uji homogenitas pada penelitian ini adalah menggunakan software *SPSS* dengan rumus *Levene's*. Suatu variansi dikatakan homogeny jika nilai signifikan $\geq \alpha = 0,05$ dan tidak homogeny bila nilai signifikan $< \alpha = 0,05$. Berikut hasil perhitungan uji homogenitas.

Tabel 4. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas dengan SPSS

Test of Homogeneity of Variance			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.132	1	49	.718

Berdasarkan tabel perhitungan 3 uji homogenitas data diatas, diperoleh nilai signifikan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 0,718 dengan $\alpha = 0,05$. Dengan nilai signifikan $0,718 \geq 0,05$ sesuai dengan syarat uji homogenitas. Dari uji tersebut, terlihat bahwa data yang di analisis homogen.

3. Uji Hipotesis (Uji-T)

Setelah data yang diperoleh berdistribusi normal dan homogen, maka tahap selanjutnya peneliti menganalisis data menggunakan uji-t dua sampel bebas (independent sampel T-Test) untuk menguji perbedaan rata-rata dua kelompok

yang saling bebas. Klasifikasi pengujian hipotesis diterima H_0 diterima dan H_a ditolak pada taraf $\alpha = 0,05$, jika $t_{hitung} > t_{tabel}$. Sebaliknya jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, berarti H_0 ditolak. Hasil pengujian hipotesis dapat dilihat pada tabel dibawah.

Tabel 5. Hasil Perhitungan Uji-t (Hipotesis) dengan SPSS

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil belajar	Equal variances assumed	2.176	.157	6.535	49	.000	27.738	4.245	19.4208	36.269
	Equal variances not assumed			6.504	45.480	.000	27.738	4.265	19.151	36.326

Berdasarkan tabel perhitungan uji hipotesis diatas, diperoleh nilai signifikan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 6,535 dimana $t_{tabel} = 1,677$ dengan $df = N-2$ dimana $N = 51$ jadi $df = 49$. Sehingga dapat disimpulkan $t_{hitung} = 6,535 > t_{tabel} = 1,677$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode game based learning (GBL) terhadap hasil belajar IPA energi alternatif di SD Negeri 2 Lahat. Berdasarkan tujuan tersebut, maka penelitian ini dilakukan dengan melibatkan dua kelas yaitu kelas IVA sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 26 dan kelas IVB sebagai kelas kontrol dengan jumlah 25 siswa. Kelas eksperimen merupakan kelas yang mendapatkan perlakuan pengaruh Metode *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *flashcard*, sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang diberikan pendekatan konvensional atau biasa.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti dengan cara memberikan posttest di akhir pertemuan tersebut. Didapat hasil belajar siswa pada kelas yang

menggunakan metode *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media flashcard memperoleh nilai lebih tinggi dibandingkan kelas yang menggunakan metode konvensional atau biasa. Metode *Game Based Learning* (GBL) membuat siswa lebih memahami materi serta siswa lebih aktif dalam mengemukakan pendapat. Dalam hal ini siswa dilatih untuk berpikir kritis dan aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan bimbingan dan arahan dari guru. Oleh karena itu guru harus mampu merangsang, mengarahkan, dan membimbing siswa secara maksimal dalam memecahkan permasalahan. Bila dikaitkan dengan kajian teori GBL membantu guru dalam pembelajaran IPA untuk mendorong siswa memiliki sifat ingin tahu, aktif, dan berpikir kritis. Penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran IPA sangat membantu siswa untuk membangun pengetahuannya karena dengan bantuan media ini siswa bisa melihat dan membayangkan permasalahan yang ada, selain itu flashcard juga menyajikan gambar yang dapat merangsang minat belajar siswa. Perpaduan antara metode *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa.

Sedangkan pembelajaran yang dilakukan pada kelas kontrol adalah dengan menggunakan metode konvensional yang berpusat pada guru dalam penyampaian materi. Hal tersebut menjadikan guru sulit untuk mengetahui kemampuan siswa, karena hubungan timbal balik yang terjadi hanya satu arah yaitu guru ke siswa, sementara siswa ke guru dan siswa ke siswa hampir tidak ada. Peranan guru yang sangat dominan mengakibatkan kurang adanya respon yang baik serta secara tidak langsung melemahkan cara berpikir siswa. Oleh karena itu hasil belajar siswa kelas kontrol lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen.

Jadi, dapat disimpulkan berdasarkan penjelasan dan data di atas telah menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya yaitu terbukti kebenarannya bahwa adanya pengaruh dalam penerapan Metode *Game Based Learning* (GBL) terhadap hasil belajar IPA energi Alternatif di SD Negeri 2 Lahat.

SIMPULAN

Berdasarkan data posttest yang telah di analisis terlihat bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol berdeda. Nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 76,54 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 48,80 sehingga nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol. Berdasarkan nilai uji hipotesis data hasil posttest siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai $t_{hitung} = 6,535$ sedangkan dari tabel distribusi t diperoleh $t_{tabel} = 1,677$ dengan nilai signifikan 0,05 atau 5%. Berdasarkan hal tersebut dapat dilihat $t_{hitung} = 6,535 > t_{tabel} = 1,677$ sesuai

prasyarat uji hipotesis maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Dari data uji hipotesis tersebut dapat disimpulkan ada pengaruh dalam penerapan metode *Game Based Learning* (GBL) terhadap hasil belajar IPA energi alternatif SD Negeri 2 Lahat. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh I Wayan Widiana pada tahun 2022 yang berjudul "Game Based Learning Dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar". Dalam penelitiannya dihasilkan rata-rata pemahaman konsep meningkat dengan memperoleh rata-rata 74,83% termasuk dalam kategori baik. Hal tersebut karena metode yang diterapkan sesuai dengan kurikulum 2013, siswa dapat membangun konsep sendiri, siswa juga aktif, kreatif dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardaya, D. A. (2016). Penerapan Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 72–83. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/article/view/9065>
- Arifin, R., Ratnawati, R., & Kunda, A. (2018). Implementasi Sistem Ujian Berbasis Online Pada Ujian Esai Bahasa Indonesia. *Inspiration : Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 8(2), 81–88. <https://doi.org/10.35585/inspir.v8i2.2463>
- Azizah. (2019). Kajian Metode Eksperimen terhadap Sikap Ilmiah Siswa Pada Pembelajaran IPA. *Prosiding Seminar Nasional PGSD UST*, 262–266.
- Charli, L., Ariani, T., & Asmara, L. (2019). Hubungan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 2(2), 52–60. <https://doi.org/10.31539/spej.v2i2.727>
- Destiniar. (2019). *Statistik Dasar*. Noer Fikri Offset.
- Dewi, E. R. (2018). Metode Pembelajaran Modern Dan Konvensional Pada Sekolah Menengah Atas. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 2(1), 44. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v2i1.5442>
- Diana, H. (2022). Game Based Learning Berbantuan Media Board Game Klaster untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(2), 661–676. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i2.622>
- Djaali. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bumi Aksara.
- Ekawati, H. (2016). Perbedaan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think-Pair-Share dan Pembelajaran Konvensional pada Kelas VII SMP. *Jurnal Pendas Mahakam*, 1(1), 54–64.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Jurnal K*, 1–17.

- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(3), 5. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599>
- Khusniah, Z., Linguistika, Y., & Ahdhianto, E. (2022). Analisis Peningkatan Minat Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Game-Based Learning Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas V Sdn Pw 01. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 613. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i2.8808>
- Maulidah, R., Satianingsih, R., & Yustitia, V. (2021). Implementasi Media Flash Card: Studi Eksperimental Untuk Keterampilan Berhitung Siswa. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(1), 7–14. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i1.963>
- Mufidah, N., & Zainudin, I. (2018). *Metode Pembelajaran Al-Ashwat*. 4(2), 199–218.
- Musyadad, V. F., Supriatna, A., & Parsa, S. M. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Ipa Pada Konsep Perubahan Lingkungan Fisik Dan Pengaruhnya Terhadap Daratan. *Jurnal Tahsinia (Jurnal Karya Umum Dan Ilmiah)*, 1(1), 1–13.
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan metode pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa. *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(1), 9–16.
- Ni Luh Made Setiawati, Nyoman Dantes, I. M. C., & Penelitian. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Flash Card. *Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(1), 1–10.
- Nur 'Aini, F. (2018). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS. *JUPE: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(3), 249–255.
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Buku ajar dasar-dasar statistik penelitian*.
- Nurzaenah, E., Pratama, D. F., & Kuswendi, U. (2019). Pembelajaran IPA Materi Sumber Energi dan Kegunaannya pada Siswa SD Kelas II dengan Menggunakan Metode CTL. *Journal of Elementary Education*, 04(04), 600–605.
- Prananda, G., Saputra, R., & Zuhar, R. (2020). *JURNAL IKA VOL 8 No. 2*. 8(2), 304–314.
- Purwanto, N. (2019). Variabel Dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Teknodik*, 6115, 196–215. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.554>
- Safitri, A., Putri, F. S., Fauziyyah, H., & Prihantini, P. (2021). Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19 dalam Penerapan Kurikulum 2013. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5296–5304. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1631>

- Sriariati, G. K. (2019). Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (Ctl) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar. *Jurnal Santiaji Pendidikan (JSP)*, 8(2), 81–89. <https://doi.org/10.36733/jsp.v8i2.166>
- Sugiono. (2019). *metode penelitian pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penenlitian Pendidikan)*. Afabeta.
- Surbakti, V. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Picture and Picture pada Mata Pelajaran IPA di Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(11), 10–27. <http://portaluniversitasquality.ac.id:55555/851/>
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema "Kegiatanku." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Game-Based Learning (GBL) sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal. *INTEGRATED (Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 17–22.
- Widiana, W. (2022). Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>